

## Una estrategia metodológica para la enseñanza del proceso de diseño

Actas de Diseño (2015, Julio),  
Vol. 19, pp. 224-226. ISSN 1850-2032  
Fecha de recepción: marzo 2013  
Fecha de aceptación: julio 2013  
Versión final: diciembre 2014

Santiago Osnaya (\*)

**Resumen:** Ha sido una constante encontrar que los estudiantes de diseño presentan cierta resistencia para incorporar una metodología a su quehacer profesional. Esto está íntimamente relacionado con la manera en que el alumnado tiene su primer contacto con el proceso de diseño. En este sentido el docente juega un papel importante al generar estrategias didácticas que fomenten el interés por la incorporación de dicho proceso. De ahí que sea de vital importancia encontrar y establecer diálogos amistosos de enseñanza para que sientan la confianza de su uso y aplicación en su práctica como diseñadores.

**Palabras clave:** Proceso - Diseño - Enseñanza - Método - Proyecto - Investigación.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 226]

- Señor Gato extranjero – empezó tímidamente, por que no sabía si le gustaría aquel modo de llamarlo; sin embargo, la sonrisa del Gato se hizo más grande. “Vaya, está satisfecho hasta este momento”, pensó Alicia, y continuó –: ¿Tendría usted la bondad de darme, por favor, qué camino debo seguir?
- Eso depende mucho de adónde quieras ir – dijo el Gato.
- No me importa mucho a dónde vaya...
- Entonces no importa mucho por dónde te vayas...
- ...mientras llegue a alguna parte –añadió Alicia a modo de explicación.
- ¡Oh, puedes estar segura de que si caminas por suficiente tiempo, llegarás a alguna parte!<sup>1</sup>

El fragmento anterior de Alicia en el país de las maravillas es un buen pretexto para reflexionar sobre la importancia que tiene el Proceso de Diseño (A partir de esta línea al mencionar el Proceso de Diseño se abreviará PD) en la praxis de todo diseñador, ya que de su correcta aplicación dependerá el éxito del objeto de diseño.

Haciendo una analogía, al preguntarle Alicia al Gato: ¿qué camino debo seguir?, este cuestionamiento debe ser el punto de partida de todo profesional del diseño cuando se encuentra frente a determinado problema al que tiene que dar solución y para ello necesita hacer una elección que lo lleve al camino apropiado. Siguiendo con la conversación de Alicia y el Gato, se identifica la importancia del cuestionamiento de este último cuando le responde: Eso depende mucho de a dónde quieras ir... relacionando esto con el PD hablaríamos del resultado que se espera obtener, así entonces, un buen uso del PD permite proyectar la solución idónea del problema planteado.

Al responder Alicia al Gato: No me importa mucho a dónde vaya... el Gato con toda lógica replica: Entonces no importa mucho por dónde te vayas... volviendo a nuestra analogía se puede deducir que sin objetivos claros es imposible un trabajo de investigación serio y formal, una falta de proyección será una pérdida de tiempo y el objeto de diseño final será incapaz de cubrir o satisfacer la(s) necesidad(es) requeridas. Ahora bien cuando el Gato le dice a Alicia que si camina por suficiente tiempo, llegará

a alguna parte, tal situación se torna angustiante ya que en términos del PD no se puede ir hacia donde no se tiene idea del lugar al que se llegará. El cuestionamiento, finalmente, sería ¿sabes tu diseñador(a) el resultado que esperas o deseas encontrar en la búsqueda de la solución al problema?, de ahí que el PD sea fundamental en el ejercicio del profesionalista.

De lo anterior se podría inferir que basta con que el diseñador aplique el PD y su tarea se verá recompensada en todo sentido, sin embargo, este no es un proceso sencillo; en mi labor como docente he detectado que en los estudiantes de diseño existe un conflicto para incorporar el PD en la búsqueda de la solución de ciertos problemas, por sentir coartada y limitada su capacidad como persona creativa, sin embargo el PD, más que restringir, ayuda a potencializar esa creatividad. Al respecto Bruno Munari (1993) menciona que: “Hay personas que frente al hecho de tener que observar reglas para hacer un proyecto, se sienten bloqueadas en su creatividad. ¿en qué queda entonces la personalidad?, se preguntan. ¿Nos estamos volviendo todos locos? ¿Todos robots? ¿Todos nivelados, todos iguales?” (p. 19)

La importancia de usar un PD, es un tanto difícil de concebir por los alumnos pues estos aluden a la solución más como un chispazo creativo que al resultado de un proceso, por ello se les complica dar cuenta de la necesidad de incorporar un PD, una metodología o un método de diseño para su actividad como diseñadores; Abram Games<sup>2</sup> (1960) sustentaba que la chispa creativa no existe, que todo es resultado del subconsciente “la experiencia, el conocimiento, el juicio de cada persona trabajan juntos para integrar las partes en una completa y simple unidad” (p. 35). Así entonces, lo que se ha denominado como la chispa creativa no es otra cosa que el análisis y la síntesis<sup>3</sup>; estas etapas son la médula espinal del PD ejemplificado por Cal Swann (2002) quien lo describe como reiterativo “el PD puede ser solamente efectivo si existe un proceso constante de visitar el problema para reanalizarlo, además de ir sintetizando las soluciones ya revisadas”. (p. 57)

Mi propuesta pedagógica es, que el alumno entienda en una primera etapa al PD como un Proceso Natural<sup>4</sup>, es

decir, un sujeto en la cotidianeidad de sus actividades realiza, de manera rutinaria, una serie de acciones encaminadas a cubrir necesidades de su vida diaria (vestirse, comer, socializar...); dichas acciones, puede decirse que, se hacen de manera intuitiva, sin embargo estas tienen un orden lógico, son una serie de pasos que están eslabonados con un determinado fin o propósito, que bien pueden relacionarse con las etapas del PD. Para una mejor comprensión de lo expuesto doy el siguiente ejemplo.

### El Proceso Natural<sup>5</sup>

Imaginemos a una joven y reflexionemos de manera analítica en el proceso que esta persona, como de costumbre, lleva a cabo cualquier día de la semana desde que se despierta hasta que sale de casa, y sistematicémoslo para identificar analógicamente al PD.

1. Es estudiante de teatro, tiene 20 años de edad, es delgada; le gusta tener muchos amigos y es de "clase social media", vive en una colonia de esas que ahora son muy conocidas por sus restaurantes, bares, boutiques; es la mayor de dos hijos, sus padres son profesionistas y se puede decir que existe una buena y estrecha relación familiar...
2. Como todos los lunes se levanta temprano para irse al colegio, se dirige al baño se da una ducha y abre su armario preguntándose a sí misma ¿Cómo debo vestirme el día de hoy?
3. Observa su agenda, acto seguido abre la ventana, sale al balcón y observa el exterior.
4. Regresa a su cuarto, se detiene algún tiempo frente al armario y comienza a tomar decisiones.
5. Finalmente elige la ropa con que debe vestirse para salir de casa segura y contenta.

Si hacemos una analogía entre las actividades de esta persona y el PD encontraremos que:

El número 2 muestra la fase del Problema de ella, ¿Cómo debo vestirme el día de hoy? Munari (1985) escribe que: "los problemas de diseño surgen de una necesidad en donde la solución a dichos problemas mejora la calidad de vida" (p. 358), ante tal situación revisa su agenda y observa el exterior desde su balcón, número 3, esta acción no es otra cosa que la fase de la Investigación. Ortiz y García (2008) nos dicen a este respecto que: "la investigación consiste en una serie de actividades tendientes a resolver problemas y esclarecer dudas mediante una serie de etapas que siguen una secuencia lógica, que toman como punto de partida la realidad..." (p. 25), en el número 4 toma decisiones frente a su armario y comienza a elegir qué ropa debe vestir, nos encontramos aquí en la fase de la Hipótesis, el objetivo general de esta etapa es el de resolver en un proceso decisivo proyectual, con lo anterior se demuestra que la decisión final respecto a la ropa que utilizará la muchacha ese día, no es un acto deliberado, ella hizo un análisis-síntesis de la información (condiciones atmosféricas, sus actividades en agenda, estado de ánimo, etc.) resultado de una investigación; en el número 5, finalmente, la adolescente sale a la calle vestida, analógicamente esta es la fase de la Realización, en esta fase se ha determinado la solución. Hay que puntualizar que las acciones de esta adolescente están íntimamente ligadas con su realidad, lo cual se puede ver a manera de

bosquejo en el número 1 y que puede ser tomado como parte del *marco de referencia*<sup>6</sup>, el Lic. Fernando Danel nos dice a este respecto que "No hay hechos desnudos, sino por el contrario, éstos siempre están mediados por un(os) significado(s) que los interpreta y los sitúa en un determinado ámbito de comprensión"<sup>7</sup>.

El ejemplo anterior es una de tantas posibilidades que pueden usarse para que el alumno tenga una aproximación cómoda al PD y encuentre que ciertamente existen relaciones entre el PN y el PD lo que favorece el estudio y la comprensión del segundo de una manera más clara. Demostrando que su uso está en la cotidianidad de la vida de las personas se da la posibilidad de vislumbrar el PD como algo accesible, funcional, claro y no como algo complejo, tedioso y aburrido.

Finalmente, es importante decir que una particularidad esencial del PD es su carácter de adaptabilidad temporal, es decir, lo mismo podemos utilizarlo en un proyecto que se desarrolle en un año, un mes, una semana o en un par de días quizás, seguramente un plazo corto de tiempo pondría en tela de juicio el PD, sin embargo aún en lapsos cortos el proceso existe, seguramente la capacidad y experiencia del diseñador haga que este pase desapercibido y puesto que la habilidad para proyectar una solución de manera expeditiva depende, en cierto grado, del background de cada diseñador; ese almacenaje de información es el resultado de estimular la percepción sensorial (vista, gusto, tacto, oído) lo cual hace la diferencia entre un diseño y otro. Giambattista Basile escribió "La memoria es el gabinete de la imaginación, la *tesorería* de la razón, el registro de la conciencia y el aposento del pensamiento"<sup>8</sup>. En mi formación como diseñador gráfico me encontré por vez primera con el modelo general del proceso de diseño, en la asignatura fundamentos teóricos para el diseño<sup>9</sup>, este primer acercamiento dejó en mí el interés por el PD, la aplicación de este ha dejado grandes satisfacciones a lo largo de mi trayectoria como profesional del diseño, por estas razones en mi labor como docente me he ocupado en encontrar y/o establecer diálogos amistosos de enseñanza, en este sentido espero que el compartir mi experiencia con el presente artículo propicie el interés y un contacto agradable con el PD.

### Notas

1. Carrol L (1963) *Alicia en el país de las maravillas*, p. 71.
2. Diseñador inglés que acuñó la frase: Maximun Meaning, Minimum Means. Las más memorables imágenes gráficas en Gran Bretaña de los años 20 fueron trabajo de Abram Games (1914-1996).
3. El análisis es la división figural o real del objeto o fenómeno realizada con el fin de esclarecer su estructura, propiedades o relaciones. La síntesis es la reunión figural o real de las partes de un todo, dividido anteriormente por el análisis. Pacheco, A., Cruz, M. (2008) *Metodología crítica de la investigación*. México: Editorial Patria, p. 62.
4. A partir de esta línea al mencionar el Proceso Natural se abreviará PN.
5. Desde hace más de dos años como uno de los resultados del estudio de una Maestría en Diseño, he venido desarrollando este concepto el cual di a conocer por primera vez en la Universidad de Dundee en Escocia UK.

6. "El marco de referencia del investigador se constituye con múltiples elementos, los cuales se pueden agrupar de la siguiente manera: 1. elementos que constituyen la naturaleza del investigador; 2. elementos que conforman la experiencia del investigador; 3. elementos que son el marco teórico específico del investigador; 4. elementos que determinan los límites de operación del investigador". García, F. (1996). *Reflexiones sobre diseño* México: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco, p. 168.
7. Modelo general del proceso de diseño, Colección CYAD UAM Azcapotzalco, p. 129.
8. [http://www.finestquotes.com/select\\_quote-category-Memories-page-0.htm](http://www.finestquotes.com/select_quote-category-Memories-page-0.htm)
9. Universidad Autónoma Metropolitana plantel Azcapotzalco, México Distrito Federal.

#### Bibliografía

- Games, A. (1960). *Over my shoulder*. London: Studio Books.
- Munari, B. (1993). *¿Cómo nacen los objetos?* México: Ediciones G. Gilli, S.A. de C.V.
- \_\_\_\_\_. (1985). *Diseño y comunicación visual* Barcelona: Ediciones G. Gilli S.A. de C.V.
- Ortiz, F., García, M. (2008). *Metodología de la investigación*. México: Editorial Limusa S.A. de C.V.
- Swann, C. (2002). "Action research and the practice of design" *Design issues* Vol 18 No 2.

**Abstract:** It has been a constant finding that students have some resistance to incorporate a design methodology to the professional occupation. This is closely related to how students have their first contact with the design process. In this sense the teacher plays an important role in generating teaching strategies that promote interest in the incorporation of this process. Hence, it is vital to find and establish friendly dialogues education so that they feel confident their use and application in practice as designers.

**Key words:** Process - Design - Teaching - Method - Project - Research.

**Resumo:** Tem sido uma constante encontrar que os estudantes de design apresentam certa resistência para incorporar uma metodologia a sua quehacer profissional. Isto está intimamente relacionado com a maneira em que os alunos têm seu primeiro contato com o processo de design. Neste sentido o professor joga um papel importante ao gerar estratégias didáticas que fomentem o interesse pela incorporação de dito processo. Daí que seja de vital importância encontrar e estabelecer diálogos amistosos de ensino para que sentam a confiança de seu uso e aplicação em sua prática como designers.

**Palavras chave:** Processo - Design - Ensino - Método - Projeto - Pesquisa.

(\*) **Santiago Osnaya.** Profesor Investigador Tiempo Completo. Universidad Autónoma del Estado de México.

## Diseño como estrategia pedagógica para transformar pensamientos desde el eco-diseño

Actas de Diseño (2015, Julio),  
Vol. 19, pp. 226-229. ISSN 1850-2032  
Fecha de recepción: abril 2013  
Fecha de aceptación: julio 2013  
Versión final: diciembre 2014

Diana Nathaly Parra Rojas y Fabián Panche Martínez (\*)

**Resumen:** Generar reflexiones sobre estrategias pedagógicas articuladas a partir del diseño, con la intención de transformar el pensamiento de estudiantes respecto al ciclo de vida de los productos, promoviendo actitudes de cambio en las conductas de consumo con el fin de diseñar desde el reciclaje.

**Palabras clave:** Estrategia Pedagógica - Reciclaje - Consumo - Diseño - Enseñanza.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 228-229]

### Introducción

El siguiente artículo, presenta una reflexión en torno a la enseñanza del diseño desde el reciclaje dentro de las prácticas pedagógicas desarrolladas al interior de un aula de clase, que se transforma en un espacio apropiado al fomentar habilidades y capacidades para establecer y proyectar soluciones a problemas y necesidades inmediatas del contexto cercano.

### Tecnología con una chispa de diseño

La educación en tecnología es un espacio que brinda la posibilidad a los ciudadanos de adquirir herramientas de diversa índole, para solucionar problemas desde un enfoque interdisciplinar permitiendo transformar así su entorno, estas herramientas ayudan al sujeto a establecer soluciones a problemáticas que lo afectan tanto individual como socialmente; actuando frente a estos de forma crítica, creativa y reflexiva, al hacer uso de diversos saberes que se articulan en la tecnología y que le ayudan comprender el mundo artificial que lo rodea.